

PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN MEMANCING ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK FATHIMAH BUKAREH AGAM

Puji Hartini

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum berkembangnya kemampuan matematika anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika anak di TK Fathimah Bukareh Agam dengan menggunakan media permainan memancing angka. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase peningkatan kemampuan matematika pada siklus I meningkat dengan baik dan pada siklus II meningkat menjadi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan matematika anak.

Kata kunci: Matematika; Permainan Memancing Angka

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan sangat menentukan bagi perkembangan anak dikemudian hari. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar siap memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini adalah Taman kanak-kanak. TK merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini pada rentang usia 4-6 tahun. Pada masa ini merupakan masa emas perkembangan dimana terjadi peningkatan luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi pada periode berikutnya. Para ahli menyebutnya sebagai usia emas perkembangan (*Golden age*).

Menurut UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual untuk keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada seluruh aspek kepribadian anak. Masitoh, dkk (2009:1.8). TK sebagai jembatan antara lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Pengembangan potensi tersebut dapat dikembangkan melalui bidang pengembangan yang mengacu pada kurikulum TK (2010:3) yang mencakup bidang pembentukan perilaku dan bidang kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembentukan perilaku meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional. Bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi, berbahasa, kognitif, dan fisik. Upaya pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan bermain, anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Bermain merupakan suatu hal yang penting bagi anak, dengan bermain anak merasakan suatu kebahagiaan dan kegembiraan. Anak akan tumbuh dan berkembang apabila kebutuhan bermainnya dapat terpenuhi dengan baik. Bermain bagi Anak Usia Dini merupakan aktivitas yang sangat disenangi. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengacu pada prinsip pembelajaran yaitu belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Menurut Sudono dalam Kamtini (2005:47) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Pembelajaran pada kemampuan kognitif merupakan hal yang sangat penting, dimana pengembangan kemampuan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir teliti untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematikanya, mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Salah satu lingkup perkembangan yang harus dicapai pada tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun adalah kemampuan kognitif yang terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan dan lambang bilangan. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, menghitung pada batas tertentu bahkan mengenal penambahan dan pengurangan secara sederhana. Oleh sebab itu kemampuan dasar matematika perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini.

Kecerdasan logika matematik berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi. Anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan logika matematika, tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung menerapkan strategi coba ralat, mereka suka menduga-duga dan memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Menurut pusat pembinaan dan pengembangan bahasa dalam Sujiono (2008:11.3) matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Sedangkan menurut Suriasumantri dalam Sujiono (2008:11.3) matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Lambang-lambang matematika bersifat artifisial dan baru memiliki arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa matematika adalah kemampuan dalam mengenal lambang bilangan, menggunakan angka-angka, dan memecahkan masalah.

Orang tua dan guru dapat memberikan alat permainan berupa benda konkrit untuk mengembangkan kemampuan dasar matematika. Disamping benda yang konkrit, dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak TK juga membutuhkan media yang menarik serta menyenangkan bagi anak sehingga anak tertarik dan mudah memahami tentang apa yang disampaikan. Pelajaran matematika harus dijadikan sesuatu yang menyenangkan sebagai bagian dari kehidupan merupakan langkah yang tepat. Dari pengamatan yang penulis lakukan pada pembelajaran pengembangan kemampuan matematika di kelompok B2 TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang kamang, masalah yang peneliti temukan di lapangan adalah anak sulit mengenal lambang bilangan 1-20, anak mengalami kesulitan dalam membedakan angka yang hampir sama bentuknya misalnya antara angka 6 dan 9, anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan dengan tepat, anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20, disamping itu media yang digunakan guru tidak bervariasi.

Matematika sebenarnya ada dimana-mana dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Kesukaan terhadap matematika harus dimunculkan sejak anak usia dini, dan pembelajaran matematika sambil bermain akan memberikan kenikmatan bagi AUD dalam mengenal matematika. Pembelajaran yang sederhana menggunakan media yang konkrit dan sesuai dengan usia anak dapat menstimulasi anak dalam bermatematika, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak. Terkait dengan pembelajaran media menurut Dhieni (2009:10.3) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan

perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Gagne dalam Dhieni (2009:10.3) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.

Media belajar anak usia dini pada umumnya merupakan alat permainan. Pada prinsipnya media belajar berguna untuk memudahkan siswa belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks. Media belajar anak tidak harus mahal, bahkan dapat diperoleh dari benda-benda yang tidak dipakai. Oleh sebab itu guru harus kreatif dalam membuat suatu alat peraga yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut peneliti menciptakan media permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika anak yaitu dengan permainan memancing angka. Permainan ini dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dan ada beberapa indikator yang dapat dikembangkan yaitu menyebutkan urutan bilangan 1-20, membilang dan mengenal lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Menurut Sujiono (2008:11.5) secara umum permainan matematika di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang berupaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui suatu tindakan berbentuk siklus berdasarkan pada pengamatan guru yang mendalam terhadap permasalahan yang terjadi dalam lingkungan kelas sendiri. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dikelompok B2 TK Fathimah Bukareh Kabupaten Agam Tahun Pelajaran 2011-2012 yaitu pada semester genap. Subjek penelitian terdiri dari 20 orang anak, 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

Prosedur dari penelitian ini adalah mengacu pada model Arikunto (2006:16) yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan (menyusun rencana pembelajaran berupa rencana kegiatan harian), pelaksanaan (melakukan kegiatan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah disusun mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir), pengamatan (melakukan pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang dibantu oleh observer) dan refleksi (melihat dan merenungkan kembali tentang kegiatan yang telah

dilakukan dan apa hasilnya pada kegiatan pembelajaran). Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, apabila pada siklus I belum tercapai sesuai KKM yang diharapkan maka dapat dilanjutkan pada siklus ke II.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi yaitu pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan anak, teknik wawancara dan dokumentasi berupa foto-foto selama kegiatan dilaksanakan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menurut Kunandar (2008:127-128) yaitu: 1. Data kuantitatif dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif Misalnya mencari nilai rata-rata, persentase keberhasilan anak, 2. Data kualitatif, data yang merupakan informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi anak didik berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap pandangan atau sikap terhadap pembelajaran. data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Proses analisis data selama dilapangan, penulis menggunakan model *Miles and Huberman* dalam Sugiono (2009:337) mengelompokkan komponen analisis data dalam: *Data Reduction* (pengelompokan data), *Data Display* (penyajian data), *Conclusion Drawing* (penarikan kesimpulan).

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelompok B2 TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang yang terdiri dari 20 orang anak, 11orang laki-laki dan 9orang perempuan. Pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan kemampuan matematika anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Hal ini terlihat masih banyak anak yang sulit dalam menyebutkan urutan bilangan, membilang dengan benda-benda, dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda. Pada saat kondisi awal peneliti mengaplikasikan strategi pembelajaran dengan cara bercakap-cakap untuk meningkatkan kemampuan matematika awal anak dan peneliti juga mengaplikasikan kartu angka namun belum menampakkan hasil yang optimal. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, siklus I dan Siklus II.

Pada pertemuan ketiga siklus I aspek pertama yaitu menyebutkan urutan bilangan 1-20, yang memperoleh nilai sangat baik 7 orang anak dengan persentase 35%, yang memperoleh nilai baik 4 orang dengan persentase 20%, yang memperoleh nilai cukup 3 orang

anak dengan persentase 15%, yang memperoleh nilai kurang 6 orang dengan persentase 30%, dan yang memperoleh nilai kurang sudah tidak ada.

Pada aspek kedua yaitu membilang /mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20, yang memperoleh nilai sangat baik 6 orang anak dengan persentase 30%, yang memperoleh nilai baik 3 orang anak dengan persentase 15%, yang memperoleh nilai cukup 3 orang anak dengan persentase 15%, dan yang memperoleh nilai kurang 8 orang anak dengan persentase 40%, dan yang memperoleh nilai kurang sudah tidak ada.

Pada aspek ketiga yaitu mengenal lambang bilangan yang memperoleh nilai sangat baik 5 orang anak dengan persentase 25%, yang memperoleh nilai baik 3 orang anak dengan persentase 15%, yang memperoleh nilai cukup 4 orang anak dengan persentase 20%, yang memperoleh nilai kurang 8 orang anak dengan persentase 40%, dan yang memperoleh nilai kurang sekali sudah tidak ada.

Pada aspek keempat yaitu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20, yang memperoleh nilai sangat baik 4 orang anak dengan persentase 20%, yang memperoleh nilai baik 3 orang anak dengan persentase 15%, yang memperoleh nilai cukup 2 orang anak dengan persentase 10%, yang memperoleh nilai kurang 11 orang anak dengan persentase 55%, dan yang memperoleh nilai kurang sekali sudah tidak ada. Dari hasil pengamatan pada siklus I pertemuan ketiga dapat disimpulkan bahwa pada umumnya perkembangan matematika anak sudah mengalami peningkatan, namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75%. Untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada pertemuan 1,2, dan 3 dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut:

Tabel
Rekapitulasi Perkembangan Matematika kemampuan Anak Melalui Permainan Memancing Angka Siklus I Pertemuan 1,2,3

No	Aspek yang di nilai	Pertemuan 1										Pertemuan 2										Pertemuan 3									
		SB		B		C		K		KS		SB		B		C		K		KS		SB		B		C		K		KS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Menyebut urutan bilangan dari 1-20	4	20	3	15	2	10	10	50	1	5	5	25	4	20	2	10	9	45	0	0	7	35	4	20	3	15	6	30	0	0
2.	Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20	3	15	2	10	2	10	11	55	2	10	4	20	2	10	4	20	10	50	0	0	6	30	3	15	3	15	8	40	0	0
3.	Mengenal lambang bilangan 1-20	3	15	1	5	2	10	12	60	2	10	4	20	2	10	3	15	10	50	1	5	5	25	3	15	4	20	8	40	0	0
4.	Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20	2	10	1	5	2	10	12	60	3	15	3	15	2	10	2	10	11	55	2	10	4	20	3	15	2	10	11	55	0	0
Rata-rata			15		9		10		56		10		20		12		14		50		4		27		16		15		41	0	0

Proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada pertemuan ketiga siklus II Pada aspek pertama yaitu menyebutkan urutan bilangan 1-20, yang memperoleh nilai sangat baik 18 orang anak dengan persentase 90%, yang memperoleh nilai baik 2 orang dengan persentase 10%, yang memperoleh nilai cukup, kurang dan kurang sekali sudah tidak ada.

Pada aspek kedua yaitu membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20, yang memperoleh nilai sangat baik 17 orang anak dengan persentase 85%, yang memperoleh nilai baik 2 orang anak dengan persentase 10%, yang memperoleh nilai cukup 1 orang anak dengan persentase 5%, yang memperoleh nilai kurang dan kurang sekali sudah tidak ada.

Pada aspek ketiga yaitu mengenal lambang bilangan yang memperoleh nilai sangat baik 16 orang anak dengan persentase 80%, yang memperoleh nilai baik 2 orang anak dengan persentase 10%, yang memperoleh nilai cukup 1 orang anak dengan persentase 5%, yang memperoleh nilai kurang 1 orang anak dengan persentase 5%, dan yang memperoleh nilai kurang sekali sudah tidak ada.

Pada aspek keempat yaitu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20, yang memperoleh nilai sangat baik 16 orang anak dengan persentase 80%, yang memperoleh nilai baik 1 orang anak dengan persentase 5%, yang memperoleh nilai cukup 2 orang anak dengan persentase 10%, yang memperoleh nilai kurang 1 orang anak dengan persentase 5%, dan yang memperoleh nilai kurang sekali sudah tidak ada.

Berdasarkan hasil observasi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan maka peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut: 1. Anak berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran matematika (berhitung) dengan menggunakan media permainan memancing angka. 2. Kemampuan matematika (berhitung) anak mengalami peningkatan. 3. Anak bersemangat dan percaya diri dalam melakukan kegiatan memancing angka. 4. Terjalannya kerjasama yang baik antara anak.

Untuk melihat peningkatan yang terjadi pada siklus II pertemuan 1, 2, dan 3 dapat dilihat pada tabel rekapitulasi dibawah ini:

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mengenal lambang bilangan.

Tabel

Rekapitulasi Perkembangan kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Memancing Angka Siklus II

Pertemuan 1,2,3

No	Aspek yang di nilai	Pertemuan 1										Pertemuan 2										Pertemuan 3									
		SB		B		C		K		KS		SB		B		C		K		KS		SB		B		C		K		KS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Menyebut urutan bilangan dari 1-20	11	55	3	15	4	20	2	10	0	0	14	70	4	20	2	10	0	0	0	0	18	90	2	10	0	0	0	0	0	0
2.	Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20	10	50	2	10	2	10	6	30	0	0	14	70	2	10	1	5	3	15	0	0	17	85	2	10	1	5	0	0	0	0
3.	Mengenal lambang bilangan 1-20	9	45	3	15	1	5	7	35	0	0	12	60	2	10	2	10	4	20	0	0	16	80	2	10	1	5	1	5	5	5
4.	Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20	7	35	1	5	3	15	9	45	0	0	10	50	4	20	2	10	4	20	0	0	16	80	1	5	2	10	1	5	5	5
	Rata-rata		46		11		12		30	0	0		62		15		9		14	0	0		84		9		5		2		2

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan terhadap 20 orang anak didik TK Fathimah Bukareh, yang mana sebagian besar anak masih kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan media memancing angka dalam meningkatkan kemampuan matematika pada anak berkembang dengan baik. Permainan dengan menggunakan media memancing angka ini merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak. Walaupun demikian cara guru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentu akan lebih bermakna bagi anak.

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik dalam kemampuan matematika anak dengan media permainan memancing angka. Dilihat dari segi kegiatan yang telah dilakukan guru menampakkan hasil yang baik. Kemampuan matematika anak melalui permainan dengan menggunakan media memancing angka meningkat, dan berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I dan siklus II dapat

dijabarkan keberhasilan anak dalam meningkatkan kemampuan matematika (berhitung) anak dengan media memancing angka sebagai berikut:

Kemampuan menyebutkan urutan bilangan 1-20. Hasil observasi yang dilaksanakan untuk kemampuan menyebutkan urutan bilangan pada siklus I 35% meningkat pada siklus II menjadi 90%. Menurut Soemanto dalam Sujiono (2005:140) pada masa 4-5 tahun anak sudah mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda.

Kemampuan membilang/mengenal lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Hasil observasi yang dilaksanakan untuk kemampuan membilang/ mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 20 pada siklus I 30% meningkat pada siklus II menjadi 85%.

Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20. Hasil observasi yang dilaksanakan untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada siklus I 25% meningkat menjadi 80% pada siklus II.

Kemampuan menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Hasil observasi yang dilaksanakan pada siklus I 20% meningkat menjadi 80% pada siklus II.

Berdasarkan keterangan diatas, terjadi peningkatan kemampuan matematika (berhitung) anak pada siklus I dan siklus II karena guru menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu media memancing angka. Berdasarkan keterangan diatas, terjadi peningkatan kemampuan matematika (berhitung) anak pada siklus I dan siklus II karena guru menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu media memancing angka. Menurut Hamalik Dalam Dhieni (2005:10.3) mengemukakan bahwa media adalah alat, metode, teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interes antara guru dan anak dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah. Pada prinsipnya media belajar berguna untuk memudahkan anak memahami sesuatu yang sulit.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan siklus I dan siklus II hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa, media permainan memancing angka dapat meningkatkan kemampuan matematika anak di TK Fathimah Bukareh Kabupaten Agam, anak tertarik dalam mengikuti kegiatan bermain memancing angka serta mengerti dan paham dengan permainan tersebut, menumbuhkan rasa

percaya diri anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan media memancing angka sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Permainan memancing angka ini telah berhasil meningkatkan kemampuan matematika anak, sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikator terutama dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20, membilang/ mengenal lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20, mengenal lambang bilangan 1-20, dan menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Agar pembelajaran lebih menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran dan diperkenalkan dengan cara bermain agar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam belajar.

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang yang ingin peneliti sampaikan yaitu, agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna bagi anak maka guru harus dapat merencanakan kegiatan dalam bentuk bermain dan harus lebih kreatif merancang media permainan agar menarik bagi anak. Suasana didalam kelas hendaknya membuat anak aman dan nyaman dalam belajar. Sekolah hendaknya dapat menyediakan media permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam belajar. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan dan mengembangkan kemampuan matematika (berhitung) anak dengan metode dan media yang berbeda. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Masitoh, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Negeri Terbuka.
- Permen 58. 2009. *Standar Paud*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.